



Pengembangan Media Video Animasi Zepeto untuk Materi Metamorfosis Kupu-Kupu untuk SD/MI

Impronah^{1✉}, Hamdan Husein Batubara²

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang¹²

Email : Impronah1020@gmail.com¹, huseinbatubara@gmail.com²

Received: 2021-07-23; Accepted: 2021-08-13; Published: 2021-08-23

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran IPA materi metamorfosis di MI/SD, biasanya guru hanya menjelaskan metamorfosis kupu-kupu dengan cara digambar di papan tulis atau siswa disuruh menyimak di buku ajar IPA yang sudah disediakan. Oleh karena itu peneliti mempunyai inisiatif untuk memberikan pembelajaran yang baru tentunya yang bisa di laksanakan secara online maupun offline. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi dua dimensi yang dibuat dari perpaduan aplikasi zepeto dan kinemaster. Langkah penelitian ini menggunakan langkah R&D. Obyek penelitian ini dilakukan pada kelas III MI/SD . Adapun hasil dari penelitian ini adalah mendeskripsikan konsep-konsep apa saja dalam pembuatan media pembelajaran video animasi dengan aplikasi zepeto yang digunakan untuk materi IPA Metamorfosis kupu-kupu di kelas III MI/SD. Langkah-langkah penelitiannya meliputi mengidentifikasi media yang telah ada, observasi lapangan, studi literature, pengembangan produk, validasi ahli, revisi video, uji coba produk, finalisasi produk hingga produk akhir. Tetapi dalam penelitian ini ada beberapa campuran atau adaptasi dari langkah-langkah penelitian pokok yang dicampur dengan langkah penelitian dari Arief S, (2010) yang isinya meliputi menganalisis kebutuhan dan karakter siswa, menentukan tujuan intruksional pembelajaran, merumuskan materi pembelajaran, mengembangkan alat pengukuran keberhasilan, praproduksi, adan produksi. Presentase kelulusan siswa pada pembelajaran media video animasi materi metamorfosis kupu-kupu menunjukkan peningkatan dengan hasil presentase para ahli materi dan media 86% kemudian hasil presentase pengguna atau siswa 96,5 %, sehingga dapat disimpulkan bawasannya media video animasi lebih efektif digunakan dalam pembelajaran metamorphosis

Kata Kunci : *Media, Video, Aplikasi Zepeto, Scaffolding , Metamorfosis kupu-kupu*

Abstract


This research was conducted due to the lack of media that used in science learning metamorphosis material in MI/SD, usually the teacher only explained the metamorphosis of a butterfly by drawing it on the blackboard or students were told to listen in the science textbook provided. Therefore, researcher had the initiative to provide new learning, of course, which can be carried out online or offline learning. Researcher developed learning media in the form of two-dimensional animated videos made from a combination of zepeto and kinemaster applications. The researcher used the R&D step. The object of this research was in 3rd grade of MI/SD. The results of this study were to describe what concepts were in making animated video learning media with the zepeto application used for butterfly metamorphosis shows an increase with the results of the percentage of material and media experts being 86 % then the percentage of users or students 96.5 %, so it can be concluded that animated video media is effective in learning metamorphosis.

Keywords: *Media, Video, Zepeto Application, Scaffolding, Butterfly Metamorphosis.*

Copyright © 2021, Author.

This is an open-access article under the [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



 DOI: <https://doi.org/10.47453/edubase.v2i2.392>.

How to Cite : IMPRONAH, Iim; BATUBARA, Hamdan Husein. Pengembangan Media Video Animasi Zepeto untuk Materi Metamorfosis Kupu-Kupu untuk SD/MI. EduBase : Journal of Basic Education, [S.l.], v. 2, n. 2, p. 85-96, aug. 2021. ISSN 2722-1520.

PENDAHULUAN

Teknologi digital saat ini sangat berkembang pesat baik dari situs berita, hiburan bahkan pendidikan, hal ini tentunya muncul beberapa dampak baik dari dampak yang negatif maupun positif, salah satu dampak positif yang kita rasakan dalam kehidupan sehari-hari khususnya di dunia pendidikan kita bisa menggunakan teknologi modern seperti, laptop, handphone, tablet dan komputer dengan jaringan internet yang dapat memudahkan kita belajar lebih luas dan mengakses informasi-informasi yang sifatnya mendunia. Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah handphone, perkembangan handphone dari masa ke masa memiliki perubahan yang signifikan, sekarang ini banyak handphone yang memiliki fitur-fitur baru yang hampir mirip dengan komputer maupun laptop.

Dalam kegiatan pembelajaran baik saat guru menjelaskan maupun saat siswa memperhatikan pembelajaran sering diindikasikan dengan permasalahan belajar yang berakibat siswa lambat bahkan tidak bisa memahami apa yang dijelaskan oleh gurunya. Indikasi ini bisa disebabkan oleh beberapa factor seperti kurang efektifnya pembelajaran yang diterapkan, penyampaian guru terlalu monoton sehingga siswa mengantuk saat pembelajaran dan factor lainnya lagi. Tentunya berakibat siswa kurang dan tidak memahami materi yang bersifat sulit yang dijelaskan oleh gurunya (Daryanto, 2010).

Menurut Daryanto (2010), sebenarnya siswa sendiri yang melakukan perubahan tentang pengetahuannya. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, mediator, dan pembimbing. Guru hanya dapat membantu proses perubahan pengetahuan di kepala siswa melalui perannya dalam menyiapkan scaffolding dan guilding, sehingga siswa dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih sempurna dibandingkan dengan pengetahuan sebelumnya. Scaffolding adalah pemberian bantuan pada siswa dengan melihat kesulitan yang dialami siswa, scaffolding pertama kali dicetuskan oleh salah satu ahli psikologi dari Rusia yaitu Vygotsk dalam Suryani (2013), yang mengutarakan bahwa setiap peserta didik disebut dengan Zone of Proximal (ZPD) yang diartikan jarak antara pengetahuan actual dengan perkembangan potensial yang lebih tinggi, oleh karena itu, Vygotsky berpendapat bahwa peserta didik bisa mencapai kemampuan yang lebih tinggi jika dibantu oleh pendidik secara maksimal (Chairani, 2015).

Dalam pembelajaran Scaffoding dikatakan sebagai cara pembelajaran yang digunakan untuk menghubungkan apa yang sudah diketahui peserta didik dengan sesuatu yang belum dikuasai bisa dikatakan bahwa scaffolding penerapannya guru sebagai pembimbing, fasilitator, petunjuk, pendorong, dan menguraikan permasalahan seperti halnya dengan memberikan materi baik kemudian soal latihan untuk menilai seberapa paham peserta didiknya dalam setiap pertemuan pembelajaran. Tentunya dengan video pembelajaran animasi ini diharapkan bisa menjadi jembatan bagi peserta didik untuk memahami materi dengan baik karena disajikan dalam bentuk animasi dan real seperti peristiwa yang sebenarnya.

Seperti halnya guru yang menyiapkan beberapa media maupun metode pembelajaran yang kiranya siswa dapat berperan dan mudah dipahami. Dilihat dari situasi sekarang pembelajaran yang sifatnya online maka guru harus lebih kreatif dan bisa memanfaatkan teknologi dengan baik, adapun media video animasi ini bisa dijadikan jembatan untuk para guru yang akan memberikan pembelajaran dengan inovasi baru untuk menarik dan memberikan nuansa pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya. Menurut peneliti, media

animasi yang dibuat dari aplikasi zepeto ini bisa dimasukkan kedalam media pembelajaran MI/SD karena anak-anak menyukai video animasi.

Oleh karena itu, media video animasi ini diharapkan dapat membantu dan memberikan kemudahan pada siswa untuk memahami materi metamorfosis kupu-kupu yang sebelumnya hanya dipaparkan media gambar di papan tulis saja.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian kali ini menyesuaikan dengan permasalahan yang ada, yaitu dengan metode penelitian research & Development (R&D) yang diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2015).

Dengan demikian, laporan penelitian berisi data data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Melalui penelitian dengan mengkaji pengembangan media video animasi zepeto materi metamorfosis kupu-kupu yang dilaksanakan untuk kelas III MI/SD, dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana konsep pembuatan media video animasi dan bagaimana penerapan media video animasi yang akan dikembangkan.

Obyek penelitian dilaksanakan siswa kelas III di MI/SD. Sumber data dalam penelitian ini ada 2 yaitu Sumber tindakan adalah Guru dan siswa MI/SD dan Sumber data tertulis ialah Literatur dan buku-buku yang relevan

Validasi dalam penelitian dilakukan pada tiga hal, yaitu : 1) Ahli Media : Dosen Mata Kuliah Multimedia ; 2) Ahli Materi : Guru MI/SD dan Guru IPA ; 3) Pengguna : Siswa kelas III MI/SD

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan kuisisioner.

Langkah penelitian ini diambil dari Sugiyono, yang meliputi Penelitian Lapangan yang dilakukan secara online, Pengembangan Produk, Validasi Ahli, Revisi Video, Uji Coba Kelayakan (uji kelayakan) dan Hasil Akhir.

Dalam penelitian ini untuk pengembangan produk diadaptasi dari sadiman. Langkah-langkahnya meliputi pada video pembelajaran animasi yang berdurasi kurang lebih 3 menit, background menggunakan ruang kelas nuansa seperti pembelajaran sebenarnya, bentuk huruf yang digunakan menggunakan tipe Aleo yang diletakan pada video intro pertama, slide kedua berisi pembukaan pembelajaran yang dilakukan oleh animasi guru, slide ketiga materi berupa pengertian kupu-kupu dll, slide ketiga latihan soal kemudian slide keempat penutup yang ditutup oleh animasi guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Menganalisis Kebutuhan Siswa

Dalam penelitian ini untuk menganalisis kebutuhan siswa peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan kuisisioner berupa angket penilaian yang dibagikan secara online pada siswa kelas III MI/SD.

2. Merumuskan Tujuan Intruksional Pembelajaran

Perumusan tujuan intruksional pembelajaran dilihat dari kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang telah dibuat dan disepakati oleh guru yang mengajar IPA.

3. Merumuskan Materi Pembelajaran

Setelah merumuskan tujuan intruksional tahap selanjutnya merumuskan materi pembelajaran, adapun dalam penelitian ini materi yang diambil mata pelajaran IPA mengenai metamorfosis kupu-kupu.

Materi yang digunakan dalam media video animasi pembelajaran yaitu : Pengertian metamorfosis, metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna, contoh metamorfosis sempurna, proses metamorfosis kupu-kupu, soal evaluasi untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa setelah melihat video animasi pembelajaran.

4. Mengembangkan Alat Pengukuran Keberhasilan

Setelah siswa memutar dan mengamati video siswa mengerjakan soal evaluasi sebagai salah satu tolak ukur pemahaman siswa.

5. Desain Awal Produk

a. Sinopsis

Materi yang akan dijelaskan dalam video ini meliputi 4 hal dengan durasi kurang lebih 3 menit (Purnama & Marsudi, 2017), yaitu :

- 1) Materi berisi mengenai pengertian metamorfosis
- 2) Materi berisi mengenai metamorfosis sempurna dan tidak sempurna
- 3) Materi berisi mengenai proses metamorfosis kupu-kupu
- 4) Bagian akhir berisi soal evaluasi

b. Treatment

Berisi penjelasan dari setiap slide video animasi pembelajaran materi metamorfosis kupu-kupu.

Tabel 1. Treatment

Slide	Keterangan
Slide 1	Baground intro berupa papan tulis berwarna hijau dengan bentuk huruf tipe Aleo
Slide 2	Baground ruangan kelas berwarna hijau, pembukaan pembelajaran dibuka oleh animasi guru yang memakai seragam guru.
Slide 3	Baground ruangan kelas, Guru menanyakan apa pengertian dari metamorfosis.
Slide 4	Baground ruangan kelas, pemaparan pembagian metamorfosis beserta contohnya (metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna).
Slide 5	Tanpa baground, pemaparan proses metamorfosis kupu-kupu.
Slide 6	Baground ruangan kelas, Guru memberikan soal evaluasi untuk diselesaikan di rumah dan dikumpulkan minggu depan.

c. Skenario

Berisi proses secara detail saat pembuatan video animasi pembelajaran.

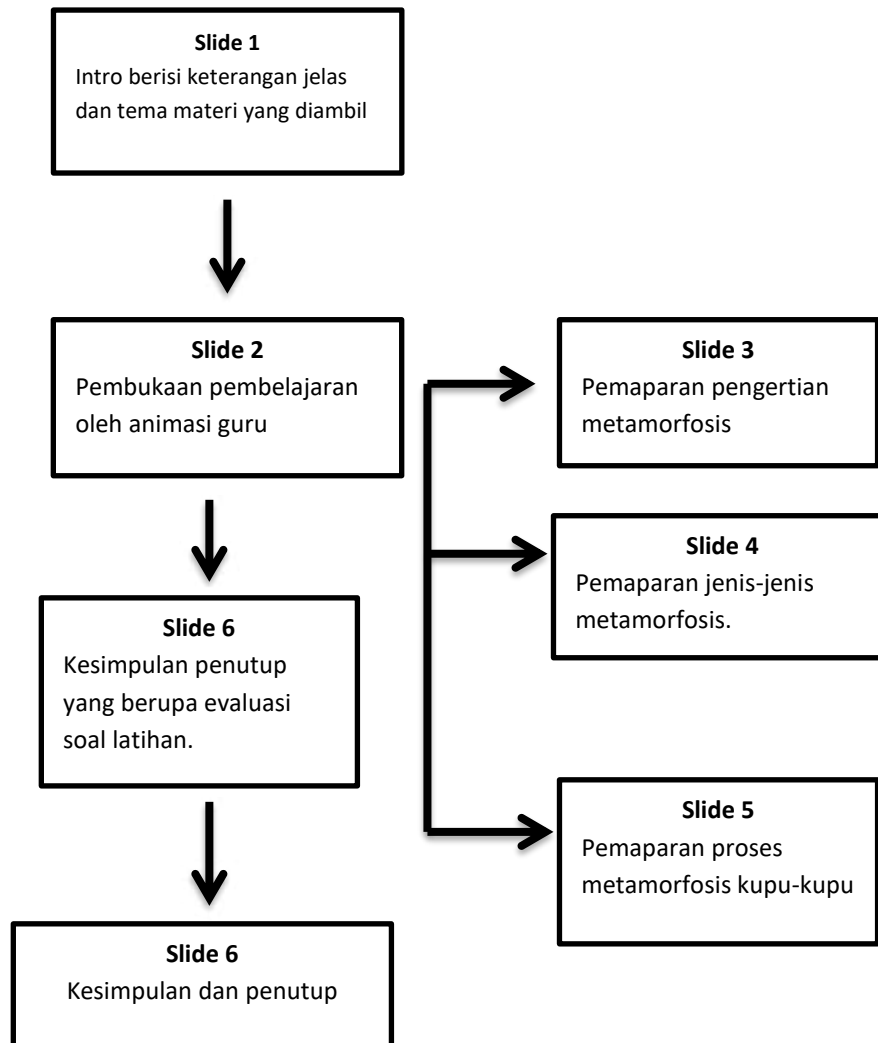
Tabel 2. Skenario

Slide	Visual	Teks Audio	Soundtrek	Durasi
Slide 1	Teks	Penetapan judul	First Little	0.02 second

	Keterangan kelas dan tema materi yang diambil. Baground papan tulis berwarna hijau.	materi	Steps
Slide 2	Teks Gambar animasi guru sedang pembuka pembelajaran. Baground ruangan kelas dengan papan tulis berwarna hijau dan ruangan didominasi warna cream.	-	Suara asli dari peneliti 0.28 second
Slide 3	Teks Apa itu metamorfosis ? Format penulisan huruf noto serif regular. Baground ruangan kelas dengan papan tulis berwarna hijau dan ruangan didominasi warna cream.	Kalimat Tanya mengenai pengertian metamorfosis	Suara asli dari peneliti 0.54 second
Slide 4	Teks Jenis-jenis metamorfosis. Format penulisan huruf noto serif regular. Baground ruangan kelas dengan papan tulis berwarna hijau dan ruangan didominasi warna cream.	Kalimat pernyataan jenis-jenis metamorfosis (metamorfosis sempurna dan tidak sempurna	Suara asli dari peneliti 1: 21 second
Slide 5	Teks Berupa video proses terjadinya metamorfosis sempurna pada kupu-kupu.	Pemaparan video proses terjadinya mtamamorfosis kupu-kupu	Suara asli dari peneliti 1:58 second
Slide 6	Teks Soal evaluasi setelah memutar dan mengamati video animasi pembelajaran	Berisi soal-soal latihan	Suara asli dari peneliti 2:15 second

Slide 7	Teks - Baground ruangan kelas dengan papan tulis berwarna hijau dan ruangan didominasi warna cream.	Suara asli dari 3 menit peneliti
---------	--	----------------------------------

d. *Flowchart* video animasi pembelajaran



Gambar 1. Flowchart

e. Produksi (Pembuatan)

Produksi dilakukan di Batang kurang lebih 3 minggu. Proses pembuatan dilakukan dengan beberapa tahap seperti mengumpulkan kerangka atau bahan-bahan yang akan dijadikan video, mempersiapkan gambar gambar animasi, audio serta membuat animasi zepeto.

Pembuatan video animasi ini dibantu oleh beberapa aplikasi lainnya seperti aplikasi kinemaster, inshot, dan aplikasi zepeto.

6. Validasi Ahli dan Revisi Media

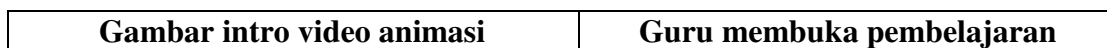
Validasi ahli merupakan kegiatan uji coba produk yang dilakukan beberapa tahap, tahapan-tahapannya meliputi uji coba ahli media, uji coba ahli materi yaitu guru yang menguasai materi IPA, kemudian uji coba pengguna yaitu peserta didik. Uji coba yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi bertujuan untuk melihat kelayakan media apa sudah bisa digunakan atau perlu revisi, selanjutnya uji coba pengguna atau siswa bertujuan untuk mendapatkan hasil mengenai pemahaman siswa ketika menggunakan media yang diujikan apakah menambah pengetahuan atau hanya mempersulit siswa.

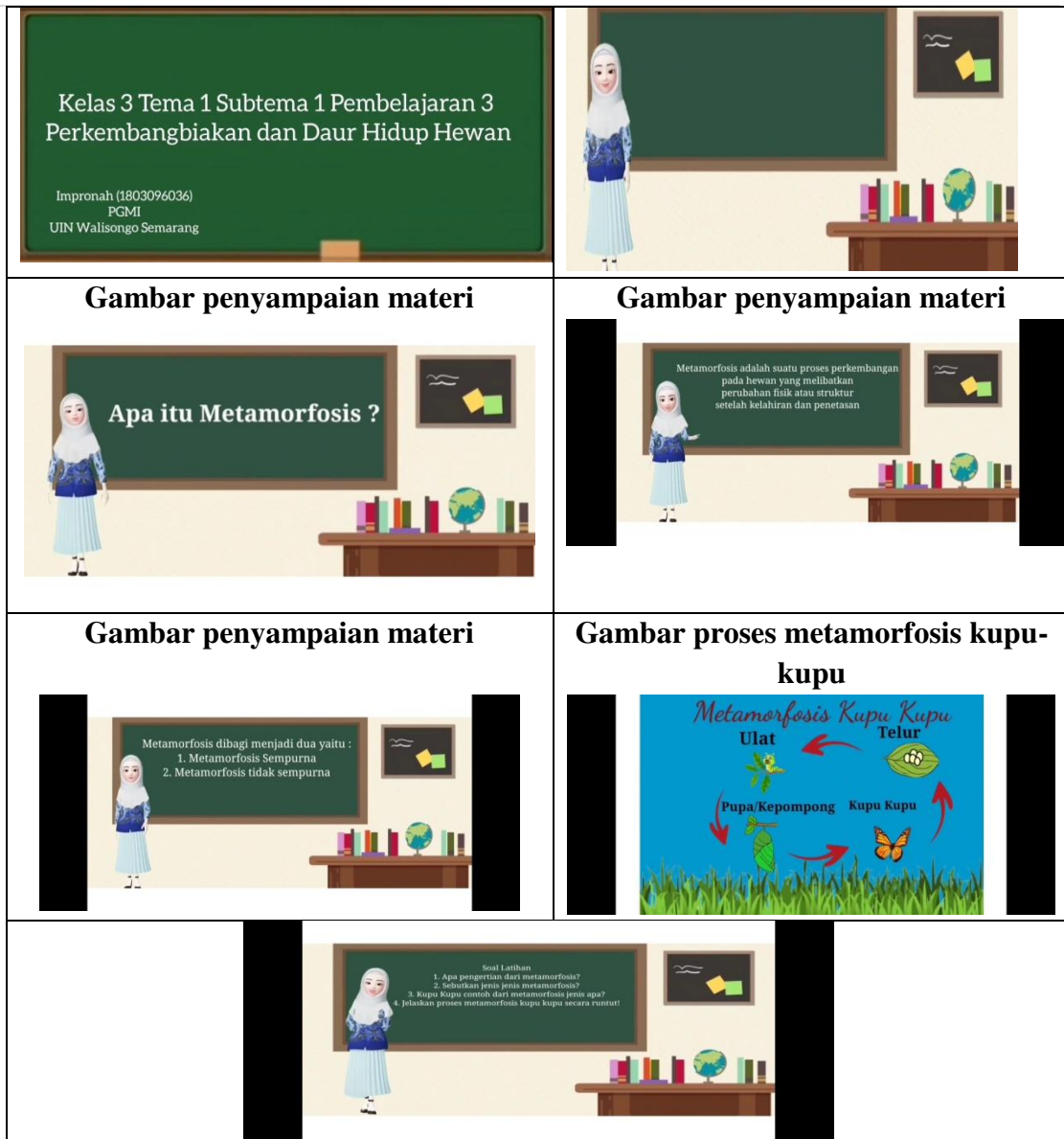
Dalam penelitian ini uji coba ahli media yaitu bapak Hamdan Husein Batubara, M.Pd, selaku dosen ahli dibidang pembelajaran media pembelajaran dan multimedia di Universitas Walisongo Semarang (UINWS). Ahli media banyak memberikan masukan baik terkait desain tampilan maupun tata letak materi yang tepat. Adapun saran atau masukan dari ahli media sebagaimana ditunjukkan pada table 1.

Tabel 3. saran dan masukan ahli media

No	Saran dan Masukan	Tindak Lanjut
1.	Judul tema diletakan pada intro video dengan disertai nama pembuat video	Sudah dilakukan
2.	Tampilan video animasi guru dengan zoom setengah badan	Sudah dilakukan tetapi hasilnya kurang maksimal, jadi animasi guru berada disamping papan tulis
3.	Zoom out untuk menampilkan papan tulis	Sudah dilakukan
4.	Materi tetap tampil di papan tulis	Sudah dilakukan
5.	Bagian akhir video bisa ditutup dengan tampilan video guru saja	Sudah dilakukan

Setelah dinilai oleh ahli media, video animasi diperbaiki sesuai saran dan dikonsultasikan jika saat memperbaiki video ada kendala-kendala kemudian didiskusikan kembali dengan ahli media baiknya bagaimana. Setelah video animasi selesai diperbaiki selanjutnya video dikirimkan kembali pada ahli media untuk meminta persetujuan apakah video animasi bisa dibagikan ke peserta didik atau belum, setelah disetujui peneliti membagikan video animasi pada siswa kelas III SD/MI untuk memutar dan mengamati video animasi guna melihat seberapa pengaruhnya animasi video dalam memudahkan anak memahami materi metamorfosis kupu-kupu. Adapun hasil akhir desain video animasi dapat dilihat pada gambar di bawah.





Gambar 2.
Tampilan Akhir Video Animasi Pembelajaran Metamorfosis Kupu-Kupu

7. Distribusi (Uji Coba Produk Pada Peserta Didik)

Distribusi merupakan suatu kegiatan menyebarkan produk atau menguji cobakan produk yang dibuat kepada pengguna dilakukan setelah produk media selesai kemudian disebarluaskan kepada peserta didik (Arlizar, R. Setiawan, 1 & Yani, 2019).

Uji coba dilakukan pada kelas III MI/SD secara online dengan tahapan peneliti mengirimkan video animasi pembelajaran setelah peserta didik memutar dan mengamati video animasi, langkah selanjutnya peneliti memberikan angket penilaian untuk diisi oleh peserta didik.

8. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Metamorfosis Kupu-Kupu untuk siswa kelas III MI/SD oleh Ahli Media, Ahli Materi dan Peserta Didik.

Setelah uji coba dilakukan tahap selanjutnya pengumpulan data dengan mengisi angket kuisisioner, data penilaian media video animasi diperoleh dari para ahli media, ahli materi, *peer reviewer*, dan peserta didik. Data penilaian dikonversi dalam bentuk skor skala 5 dengan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 4. Rumus Kriteria Kategori Penilaian Ideal

No	Rentang Skor	Kategori
1.	$\bar{X} > M_i + 1,8 S_{Bi}$	Sangat Baik (SB)
2.	$M_i + 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq M_i + 1,8 S_{Bi}$	Baik (B)
3.	$M_i - 0,6 S_{Bi} < \bar{X} < M_i + 0,6 S_{Bi}$	Cukup (C)
4.	$M_i - 1,8 S_{Bi} < \bar{X} < M_i - 0,6 S_{Bi}$	Kurang (K)
5.	$\bar{X} < M_i - 1,8 S_{Bi}$	Sangat Kurang (SK)

Uji coba pertama dilakukan oleh para ahli baik dari ahli media maupun ahli materi kemudian *peer reviewer*. Penilaian dilakukan setelah para ahli dan *peer reviewer* melakukan uji coba media video animasi kemudian setelahnya diminta untuk melakukan penilaian media melalui lembar angket berbentuk kuisisioner dengan beberapa aspek penilaian yaitu :

1. Aspek kurikulum
2. Aspek penyajian materi
3. Aspek kualitas tampilan
4. Aspek kebahasaan
5. Aspek evaluasi belajar

Tanggapan para ahli, *peer reviewer* dan pengguna (peserta didik) secara keseluruhan terhadap media video animasi dilakukan oleh 1 orang ahli media, 2 orang ahli materi, 3 *peer reviewer* dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 5. Kriteria Kategori Penilaian Ideal Angket Kuisisioner Ahli dan Peer reviewer

No.	Rentang Skor	Kategori
1.	$\bar{X} > 51,5$	Sangat baik (SB)
2.	$42,8 < \bar{X} \leq 51,5$	Baik (B)
3.	$34,2 < \bar{X} \leq 42,8$	Cukup (C)
4.	$25,5 < \bar{X} \leq 34,2$	Kurang (K)
5.	$\bar{X} < 25,5$	Sangat kurang (SK)

Tabel 4. Perolehan Skor Para Ahli dan Peer Reviewer

No.	Nama	Keterangan	Skor
1.	Hamdan Husein Batubara, M.Pd.	Ahli media, Dosen UIN Walisongo Semarang	53
2.	Fitri Fatimah, S.Pd	Ahli materi, Guru MI Darul Ulum	50
3.	R. Indri S, S.Pd	Ahli materi, Guru biologi	45
4.	Karin Yusliana	Peer Reviewer, Mahasiswa	55
5.	Intan Ekaputri Harfianti	Peer Reviewer, Mahasiswa	46
6.	Nur Alfia Adawiya	Peer Reviewer, Mahasiswa	50
TOTAL			258
RATA-RATA			51,6

Tabel 4. Menunjukkan skor rata-rata sebesar **51.6** sehingga jika dimasukkan dalam tabel kriteria penilaian ideal maka media video animasi memiliki kategori kualitas **Sangat Baik (SB)** dengan presentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{skor Rata-Rata}}{\text{skor Tertinggi Ideal}} \times 100 \% \\ &= \frac{51,6}{60} \times 100\% = 86 \% \end{aligned}$$

Uji coba selanjutnya dilakukan pada pengguna atau beberapa siswa kelas III MI/SD secara online dengan menyebarkan link video pembelajaran animasi serta mengisi angket kuisisioner. Respon siswa terhadap produk media video animasi meliputi beberapa aspek, yaitu :

1. Aspek kemudahan mengoperasikan media
2. Aspek kemandirian belajar

3. Aspek minat terhadap media video animasi
4. Aspek pengetahuan (kemudahan dalam memahami materi)

Hasil tanggapan beberapa siswa setelah memutar dan mengamati media video animasi yang dilakukan oleh 5 orang siswa kelas 3 dari MI/SD dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 5. Kriteria Kategori Penilaian Ideal Kuisisioner Siswa

No.	Rentang Skor	Kategori
1.	$\bar{X} > 34$	Sangat baik (SB)
2.	$28 < \bar{X} < 34$	Baik (B)
3.	$22 < \bar{X} < 28$	Cukup (C)
4.	$16 < \bar{X} < 22$	Kurang (K)
5.	$\bar{X} < 16$	Sangat kurang (SK)

Tabel 6. Perolehan Skor Para Peserta Didik

No.	Nama Siswa	Keterangan	Skor
1.	Rifky Nur Aini	Siswa kelas III SD N Ujung Negro 1	39
2.	Septiyana Ramadhani	Siswa kelas III MI Islamiyah	39
3.	Oktavian Rafa Pratama	Siswa kelas III SD N Pengkol	38
4.	Willa Aprilian	Siswa kelas III MI Al Ikhsan	38
5.	Muhammad Fauzul Nizam	Siswa kelas III MI An Nahdliyah	39
TOTAL			193
RATA-RATA			38,5

Tabel 6. Menunjukkan skor rata-rata sebesar **38,5** kemudian jika dimasukkan dalam tabel kriteria penilaian ideal maka media video animasi memiliki kategori kualitas **Sangat Baik (SB)** dengan presentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{skor tertinggi ideal}} \times 100 \% \\
 &= \frac{38,5}{40} \times 100 \% = 96,5 \%
 \end{aligned}$$

KESIMPULAN

Setelah melakukan beberapa tahapan maka dapat disimpulkan bawasannya penelitian ini menghasilkan suatu produk yaitu :

1. Media pembelajaran berbasis video animasi untuk siswa kelas III MI/SD tentunya dengan beberapa tahapan yaitu studi literature, pengembangan produk, validasi ahli, revisi video,

uji coba produk, finalisasi produk dan produk akhir atau hasil video pembelajaran yang sudah bisa digunakan oleh peserta didik khususnya kelas III MI/SD.

2. Media video animasi materi metamorfosis kupu-kupu memperoleh nilai dari parah ahli dan peer reviewer dengan rata-rata skor 51,6 dengan presentase 86% yang termasuk dalam kategori sangat baik (SB).
3. Respon dari pengguna atau siswa kelas III MI/SD terhadap media video animasi memperoleh rata-rata skor 38,5 dengan presentase 96,5 % yang termasuk dalam kategori sangat baik (SB)

Dari beberapa hasil diatas sesuai dengan hasil review dan tanggapan siswa, produk media pembelajaran video animasi layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa MI/SD karena sudah diuji coba oleh beberapa tim ahli dan peserta didiknya itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S, S. (2010). *Media Pendidikan* (3rd ed.). Raha Grapindo Persada.
- Arlizar, R. Setiawan, 1 & Yani, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Andorid Materi Budaya Nasional dan Interaktif Global Pendidikan Geografi. *Jurnal Petik*, 5, 77–78.
- Chairani, Z. (2015). Scaffolding dalam pembelajaran matematika. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1).
- Daryanto.(2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Purnama, R. P., & Marsudi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Berbentuk Video Animasi Dua Dimensi Pada SDI Little Camel Mojokerto. *Jurnal Seni Rupa*, 5(3), 433–454.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.
- Suryani, T. (2013). *Perilaku Konsumen di Era Internet: Implikasinya pada Strategi Pemasaran*. Graha Ilmu.